Programación Aplicada y Lab.
PROYECTO BICENTENARIO
TIMBIRICHE

M.C. Andrés Tortolero Baena

I. INTRODUCCIÓN

SE desea desarrollar un sistema de cómputo con interfases gráficas desarrolladas en GTK+ que permita jugar el juego de *timbiriche*.

II. DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA

El programa deberá implementar el juego de timbiriche en un tablero de 7 renglones y 5 columnas. Cada jugador tiene un número determinado jugadas, hasta llenar el tablero. Cada jugador tiene un turno por vez. Para ganar, el jugador debe tener el mayor número de casillas ocupadas, habiendo formado un cuadrado.

III. ALCANCES Y LIMITACIONES

- El programa deberá validar todas y cada una de las jugadas
- El juego no tiene límite de tiempo
- El límite del juego es la ocupación del tablero

IV. REQUISITOS DEL SISTEMA

El programa, al comenzar, debe desplegar una pantalla de presentación, en la que se incluya el nombre del programa, así como el nombre de los desarrolladores.

A continuación debe desplegarse en pantalla el tablero de juego. El diseño de la interfase gráfica, así como la distribución y los elementos del tablero se dejan totalmente al criterio de los desarrolladores, sin embargo, se deberán contemplar las siguientes funcionalidades:

- Al terminarse un juego se deberá indicar mediante un mensaje que el juego ha terminado y se deberá indicar al ganador. Posteriormente se preguntará si se desea jugar otra vez.
- Indicar tiempo (minuto y segundos) que han transcurrido del juego en curso.
- Llevar un registro (con nombre y tiempo) de los cinco ganadores que hayan ganado el juego en el menor tiempo.
- Barra de herramientas.
- Barra de estado.
- Tooltips.
- Accesos directos para las opciones del menú.
- Despliegue del nombre de los jugadores
- Tener una opción de Ayuda que indique las instrucciones generales y reglas del juego.
- Tener una opción de "Acerca de..." que indique información de los desarrolladores del programa.
- Tener una opción de "Juego" en el menú, con las siguientes opciones:
  - Jugar
  - Guardar
  - Recuperar
  - Terminar
- Tener una opción de “Herramientas” en el menú, con las siguientes opciones:
  - Deshacer
  - Rehacer

A continuación se detallan cada una de las opciones anteriores:

A. Jugar

Una vez que el usuario seleccionó esta opción, se le preguntará el tipo de juego que desea: Jugador vs. Jugador, Jugador vs. Computadora. En el supuesto caso de que aplique, el programa debe preguntar por el o los nombres de los jugadores. También se deberá preguntar qué jugador comienza el juego.

En el caso de un juego Jugador vs. Jugador, la función del programa es de árbitro, es decir, deberá validar la posición de las fichas o bien indicar quién es el ganador del juego.

En el caso de Jugador vs. Computadora, la función del programa es jugar contra el usuario, respetando las reglas. De igual manera, tiene que hacer las funciones de

árbitro. Los tiros de la computadora no deben ser aleatorios, y deberá jugar tanto defensiva como ofensivamente.

B. Guardar

Esta opción sólo puede ser seleccionada si existe un juego en curso. De alguna manera, el programa lleva un "estado histórico" del juego, es decir, tiene la capacidad de "recordar" todas las jugadas que se han ido efectuando. Al guardar, primero debe solicitar al usuario el nombre del archivo. Si el archivo ya existiera, debe preguntar si se desea reescribirlo o no. Siempre, la extensión de los archivos debe ser `".tmb"`, y el programa debe verificar que el nombre del archivo sea válido.

C. Recuperar

Al seleccionar esta opción, el programa debe preguntar al usuario el nombre del archivo que desea recuperar. Debe verificar que el nombre de archivo sea válido (recuérdese que la extensión siempre debe ser `".tmb"`), y que el mismo exista. En el caso de que el archivo no exista deberá desplegar un mensaje de error.

En el caso de que el archivo exista, se debe ir desplegando la historia del juego en el tablero, jugada por jugada. Para pasar de una jugada a la siguiente, se deberá dar clic (o un enter). Una vez que se llega al punto en el que los jugadores pueden continuar su juego, el programa deberá indicarlo por medio de un mensaje.

D. Terminar

Al seleccionar esta opción, si hay un juego en curso, se deberá preguntar al usuario si se desea guardar o no. en caso afirmativo, se deberá comenzar la rutina "Guardar", descrita anteriormente.

E. Deshacer

El juego deberá tener la capacidad de deshacer las todas las jugadas, hasta que se llegue a la primera jugada del juego dando clic en un botón.

F. Rehacer

De la misma manera, el juego deberá tener la capacidad de rehacer las jugadas realizadas, hasta que se llegue a la última jugada del juego dando clic en un botón.

V. Evaluación

1. El proyecto se desarrollará en equipo de dos personas, no se calificará si hay equipos de más integrantes.
2. De acuerdo a lo visto en clase, se deberá entregar:
    - ♦ Documentación, que incluirá:
        - Nombre de los integrantes del equipo, login y directorio donde se encuentran los archivos fuente y ejecutables
        - Análisis
        - Diseño de las pantallas y menús
        - Diseño
        - Código con comentarios[1]
        - Manual de usuario
    - ♦ Implementación (Programa funcionando)
3. El diseño de la interfaz gráfica será un factor importante a considerar para la calificación del proyecto.
4. Para que el proyecto final pueda ser calificado, deberá estar funcionando en su totalidad además de cumplir completamente con las especificaciones del mismo.
5. El 50% de la calificación del programa será una evaluación oral en el momento de la entrega.
6. La entrega de la documentación se hará el viernes 3 de diciembre a las 9:00 de la mañana. No se aceptará documentación después de esta fecha ni hora.
7. La entrega, revisión y evaluación del proyecto será el jueves 9 de diciembre a partir de las 11:00 de la mañana.

VI. Restricciones de Programación

- El código del programa debe estar debidamente comentado e identado según lo visto en clase.
- El programa se deberá codificar de una manera modular.
- Se recomienda utilizar compilación condicional para la verificación del programa.
- Se deberá crear un Makefile para la automatización de la compilación.
- No está permitido el uso de variables globales.

VII. Notas Aclaratorias

- Los archivos del proyecto se deberán encontrar en un directorio llamado `PROY_OTO10` en su directorio hogar.
- El proyecto final deberá ser desarrollado en el lenguaje y entorno de desarrollo vistos en clase. No se aceptará un proyecto desarrollado en algún otro lenguaje o entorno de desarrollo.
- Según lo estipulado en el reglamento de la Ibero:

Artículo 3.76: Son irregularidades por parte del alumno que pueden ocasionar la aplicación del artículo 3.81:

[1] Éste se entregará el día de la revisión del proyecto final

a) Que los trabajos presentados no hayan sido elaborados por el alumno

b) Que se hayan comunicado en alguna forma no permitida por el profesor a lo largo de la realización de la evaluación con alguno de sus compañeros o alguna otra persona

c) Que haya habido alteración de documentos oficiales de evaluación.

d) Que se haya obtenido indebidamente, conocimiento previo acerca de los temas de evaluación o de la forma de resolverlos

e) Que se haya realizado cualquier otro tipo de fraude

Artículo 3.81 Comprobada alguna de las irregularidades especificadas en los artículos 3.76, 3.77 y 3.78, se podrán aplicar sanciones tales como la anulación de la evaluación, disminución de la nota o asignación de calificación no aprobatoria, y aún la exclusión del alumno de la Universidad a juicio de la autoridad competente, según la gravedad del caso.

Por lo que cualquier copia o intento de copia de cualquier fuente, la utilización del código fuente de cualquier otra persona, así como dejarse copiar, será razón suficiente para reprobar la materia.